



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Deskripsi Perusahaan

Imagia Studios merupakan sebuah studio yang berfokus pada *visual effects* dan *3D animation* dan memiliki rencana untuk membuat studio *game 3D* di Bandung. Imagia Studios memiliki visi dan misi untuk membawa industri internasional ke Indonesia. Studio ini berdiri sejak tahun 2016, namun orang-orang di dalamnya sudah mengenal satu dengan lainnya sejak tahun 2012. Terdapat kurang lebih 40 orang karyawan yang sudah bekerja di Imagia Studios dan akan bertambah dikarenakan studio ini masih berkembang. Studio ini terletak di Jl. Tebet Timur Dalam VIII V no. 16, Jakarta Selatan.

Imagia Studios memiliki tiga divisi yang dibentuk berdasarkan keperluan perusahaan: divisi *concept art*, *3D*, dan *compositing*. Divisi *concept art* berada pada *pre-production* yang bertugas untuk membuat konsep karakter, *environment*, dan lainnya untuk animasi *3D*. Divisi *3D* berperan dalam membuat hal yang berhubungan dengan *3D* seperti *modelling*, *rigging*, dan *animating*. Divisi *compositing* berada pada *post-production* yang bertugas untuk membuat *vfx*, mengganti *green screen*, *matte painting*, dan lainnya agar *footage* yang diterima dapat sesuai dengan permintaan klien.

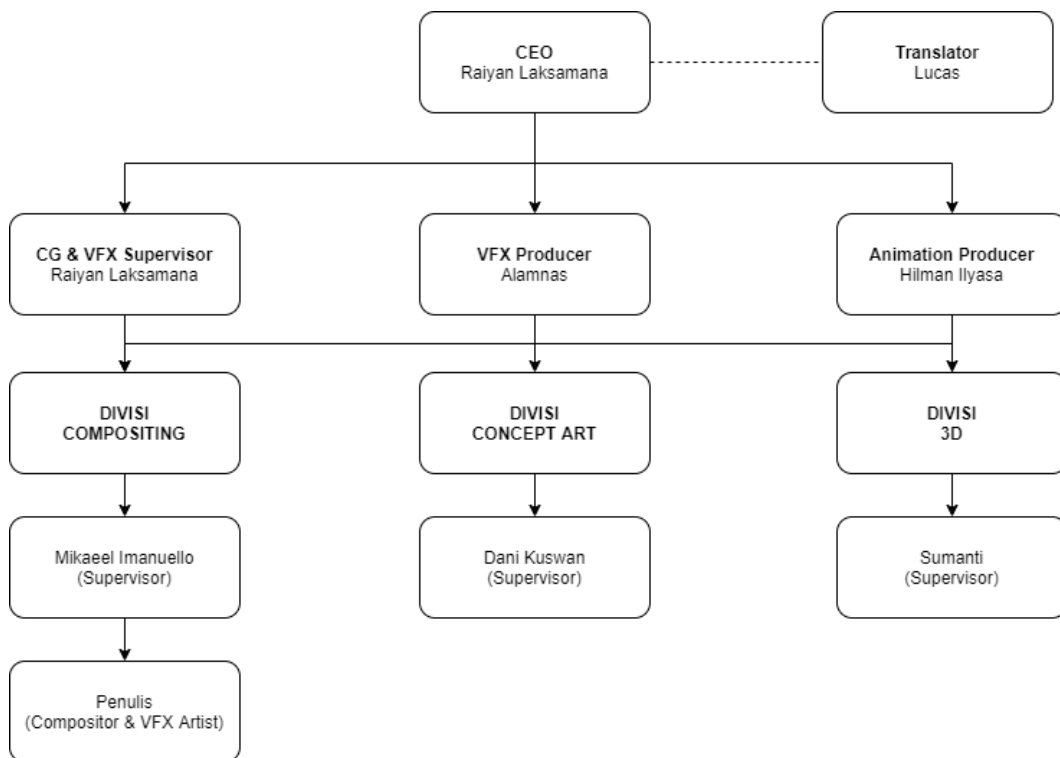
Imagia Studios memiliki klien yang kebanyakan dari Jepang hasil dari membangun kepercayaan pada saat *feelance* sebelum studio ini berdiri. Dengan demikian proyek yang dikerjakan banyak yang berasal dari luar seperti proyek yang sedang berjalan saat penulisan laporan ini yaitu *Grand Blue Live Action*. Selain proyek dari luar, Imagia Studios juga memiliki beberapa proyek Indonesia seperti Bima Satria Garuda, Bumi Manusia, Satria Heroes, dan Bangkit.

Imagia Studios memiliki dua *pipeline* berdasarkan proyek yang dikerjakan: *pipeline 3D* dan *live action*. Pada *pipeline 3D*, dikerjakan secara keseluruhan dari mulai konsep hingga *render* dan *compositing*. Sementara *pipeline live action* tidak

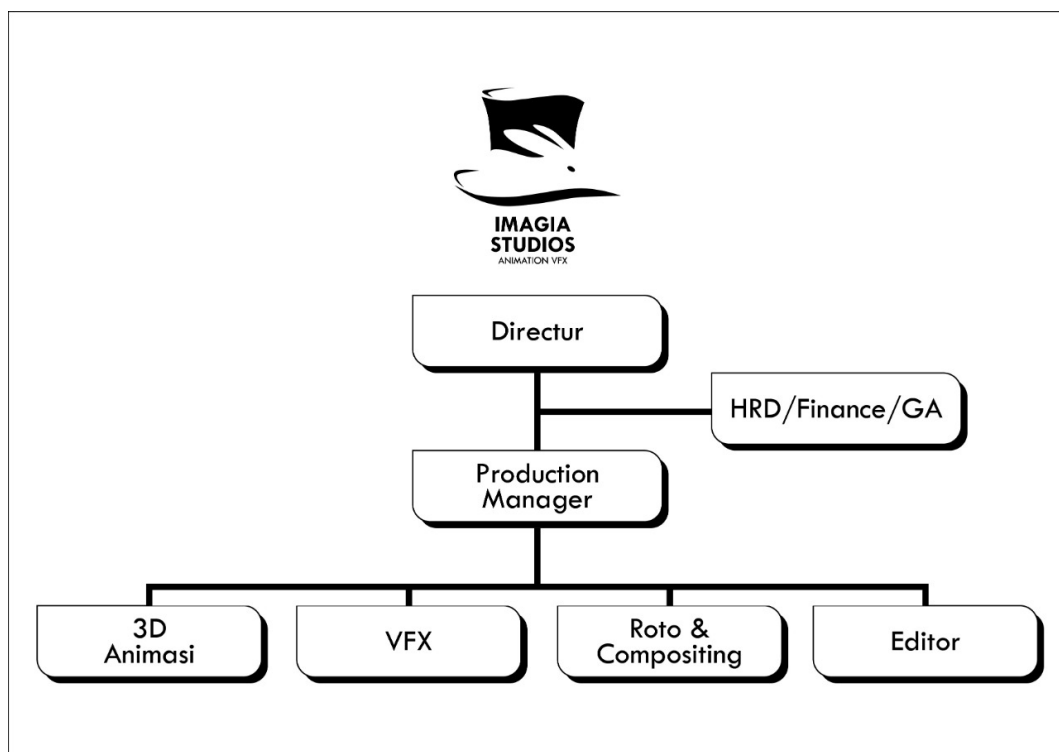
dikerjakan dari awal dikarenakan *footage* sudah diberikan oleh klien. *Footage* yang sudah didapat kemudian diberikan kepada Bapak Atmo dan Bapak Alamnas untuk di-*breakdown shots* pada *footage* tersebut memerlukan apa saja. Kemudian *shots* tersebut dibagi kepada tim yang mengerjakan proyek tersebut. Imagia Studios menggunakan FTrack sebagai alat bantu dalam *project management*. Selain itu dikarenakan kebanyakan klien berasal dari Jepang atau luar negeri, maka untuk melakukan asistensi lebih banyak menggunakan *video conference*.

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut merupakan struktur organisasi Imagia Studios di bawah naungan Bapak Raiyan laksamana sebagai *CEO* sekaligus *CG* dan *VFX supervisor* Imagia Studios. Kemudian Lucas sebagai translator yang menjadi penghubung komunikasi antara pihak Imagia dan perusahaan di Jepang. Selain itu terdapat juga Bapak Alamnas yang merupakan *vfx producer* yang mengawasi seluruh jalannya pekerjaan *post-production*. Kemudian Bapak Hilman Ilyasa sebagai *animation producer* yang mengawasi seluruh jalannya pekerjaan animasi 3D.



Gambar 2.1. Gambar Struktur Organisasi Perusahaan
(Dokumentasi Perusahaan)



Gambar 2.2. Gambar Struktur Organisasi Perusahaan 2
(Dokumentasi Perusahaan)